# Caprichos carnívoros

*"Aquí pasa algo, no me gusta"*

*"Pues yo no oigo nada"*

*"Es esto lo que me preocupa, este silencio. No es normal"*

*"Mira, estos árboles se mueven. Mira, detrás de aquel árbol."*

*"Si, parece un... un... un RANCOR!!!"*

*"... (ruido que hace una espina dorsal en romperse en tres y pasar junto una cabeza por una gran*

*faringe)..."*

## Antecedentes:

Los Rancors son una especie muy poco conocida en toda la galaxia. De hecho, el único ejemplar que se conoce es el que pertenece a Jabba el Hutt, y que reside en un pozo bajo el palacio de Jabba en el desierto de Tatooine. Pero hay muchos rumores sobre posibles lugares donde se explica que se han visto Rancors, sobre supuestos planetas donde pueden vivir muchísimos ejemplares, y se explican muchas historias sobre Rancors asesinos, o sobre heroicos cazadores de recompensas o exploradores lacónicos que han conseguido cazar uno.

Aventura:

Episodio uno: Los jugadores son llamados por un importante jefe criminal para una misión especial. Una vez ya en la base central de este criminal, se les ofrece el trabajo, muy bien compensado, de encontrar un Rancor y llevárselo, con vida, para tenerlo cómo distracción personal. Se les ofrece también una nave con un depósito de carga suficientemente grande para llevar al animal con vida. Depende de donde ambientes tu aventura puedes cambiar el jefe criminal. En caso de que la ambientes en el mismo momento que los episodios 4, 5 y 6, invéntate al jefe criminal. Si quieres, puedes ambientar la aventura unos años antes de este momento, y puedes hacer que el jefe del crimen sea el mismo Jabba el Hutt, que les pide que le busquen un Rancor, el mismo que en El Retorno del Jedi moriría por culpa de un tal Luke Skywalker.

Objetivo de la aventura: Llevar un Rancor con vida a la base central del jefe criminal.

Episodio dos: Los PJs intentan escuchar historias y leyendas sobre los Rancors, así cómo todo lo que se explique sobre posibles planetas donde podría haber. Haz que busquen en bares y en tabernas, y que no les sea fácil. Puedes hacer que se tengan que pelear por una información, o en el caso de que haya algún tahúr en el grupo, que se lo jueguen al sabacc. Se creativo, y no hagas simplemente que descubren un planeta donde ir.

Episodio tres: Los PJs llegan al planeta del que más posibilidades hay de que encuentren un Rancor. El planeta es todo una inmensa jungla, aunque también hay galerías subterráneas donde podrían habitar animales cómo el que buscan. Durante una expedición en busca del Rancor, se encuentran con un explorador lacónic que está haciendo lo mismo. Le falta un brazo, y explica a los personajes que le arrancó un Rancor. Pero el explorador se niega en rotundo a juntarse con los PJs, pues el quiere matar al Rancor por venganza, y de ninguna de las maneras lo quiere capturar vivo.

Episodio cuatro: Los PJs tienen un primer encuentro con el Rancor, mientras iban a pié. Intentan cazarlo, pero los disparos de blaster, tanto los aturdidores, cómo los normales que lanza el explorador no le hacen nada. Después de una lucha y pequeñas persecuciones a pié, el Rancor acaba comiéndose al explorador, momento en que los personajes aprovechan para huir y así no sufrir la misma suerte que este.

Episodio cinco: Los PJs vuelven al punto donde de toparon con el Rancor, pero esta vez lo hacen en deslizador (hay en la nave que les han dejado en caso que no tengan). En caso de que sean más de cinco jugadores, haz que vayan en dos deslizadores, o que los que no caven, que vayan en aeromoto. Los personajes se encuentran con el Rancor, pero otra vez sus armas son casi inofensivas para la piel del animal, y se produce una nueva persecución. El Rancor corre destrozando todos los árboles que se le plantan delante, persiguiendo al/a los vehiculo/os de los personajes, mientras estos le van disparando.

Episodio seis: Los personajes idean alguna manera para poder cazar al Rancor sin sus armas. Haz que ellos sean los que tengan la idea. Deja que intenten lo que quieran: trampas, emboscadas, etc.

Episodio siete: Los personajes vuelven a la base del jefe criminal con el Rancor, donde son recibidos cómo a héroes y son debidamente recompensados. Varía esta recompensa según lo que haya pasado en la aventura, la duración de esta y las ideas que hayan tenido los personajes (de hecho, la recompensa la tendrías que haber establecido al ofrecer la misión)

Episodio ocho: Mientras los PJs están cobrando, el Rancor se escapa de la jaula en la que le estaban transportando hacia un pozo donde tenía que estar, y empieza a devorar a todo el mundo. Los personajes pueden decidir o bien ayudar al jefe criminal a volver a coger al Rancor, o bien marchar con el dinero aprovechando la confusión. De todas las maneras, no lo tienen que tener fácil, ya que si intentan huir alguien les dirá que no lo hagan, y si no le hacen caso, disparará.

Rancor

Destreza: 4D

Percepción: 1D

Fortaleza: 10D

Código de velocidad: 5D

Tamaño: El Rancor mide 5 metros de alto a nivel del hombro.

Combate: El Rancor intenta pegar zarpazos a su víctima y aferrar su presa (10D daño), para

después metérsela en la boca y morderla (12D daño).

Prisioneros imperiales

"Que hacemos con estos, señor?"

"Ya han sido interrogados?"

"Si. Dicen que no han hecho nada, pero iban con los rebeldes que se escaparon"

"Llévalos a la celda 23 del nivel B"

"Si señor"

"Los utilizaremos de anzuelo para atraer más rebeldes"

Antecedentes:

Hace tres días fueron detenidos cinco contrabandistas llevando armamento rebelde de Tatooine a Hoth. Los rebeldes decían que el material no era rebelde, pero nadie los creyó. De hecho, este armamento era sólo una tapadera para tapar la información de alto secreto que levaban en la nave, y que el Imperio no ha detectado. Un grupo de rebeldes

ha entrado en la fragata aduanera Imperial donde residían los prisioneros temporalmente, haciéndose pasar por agentes Imperiales. Han conseguido liberar a los prisioneros, pero cuando ya eran cerca del hangar para marchar, han sido todos detenidos por las tropas Imperiales.

Aventura

Episodio uno: Los jugadores reciben la misión de rescatar al grupo de rebeldes que son prisioneros en la fragata aduanera Imperial. Con falsa identidad, consiguen infiltrarse dentro de la nave y liberar a los rebeldes, pero ya cerca del hangar, después de un largo tiroteo con las fuerzas imperiales, son detenidos y llevados de nuevo a las celdas. Objetivo de la aventura: Huir junto con los otros rebeldes prisioneros de la fragata y si puede ser con la información que llevaban en su nave.

Episodio dos: Los PJs se encuentran dentro de la celda. A fuera tan solo hay un soldado de asalto que hace guardia por todo el pasadizo de celdas, aunque el resto parecen bacías. Los personajes idean alguna manera de salir, bien por los típicos conductos de ventilación, bien preparando una pequeña trampa para el guardia, o de cualquier otra manera que se les pueda ocurrir.

Episodio tres: Los PJs intentan encontrar un ordenador de datos donde poder ver donde tienen la nave. Entre medio pueden haber varios tiroteos con soldados. en presente que los PJs no llevan más armas que la que le pueden haber robado al guardia. Finalmente los personajes descubren en que hangar está la nave.

Episodio cuatro: Los PJs se dirigen hacia el hangar. Entre medio vuelven a haber nuevos tiroteos. Esta vez se encuentran con un droide interrogador que les ataca utilizando sus utensilios de tortura y persuasión.

Episodio cinco: Los PJs llegan al hangar, que está en obras, debido a un ataque que sufrió hace poco. La nave está en medio, pero para llegar han de idear alguna manera de distraer todos los trabajadores, soldados y pilotos imperiales que hay en el hangar.

Episodio seis: Los personajes entran en la nave, y intentan huir, pero una vez a punto de elevarse, se encuentran con que la nave ha sido saboteada y no funciona. Entonces han

de conseguir extraer la información de la nave y marchar. Si buscan, en la nave pueden encontrar suficiente armamento de mano para todos.

Episodio siete: Los personajes llegan a una lanzadera imperial clase tyridium, con la que intentan huir de la fragata, pero se dan cuenta que antes han de desconectar el muro protector que les impide salir del hangar. Los controles del muro están en el mismo hangar, pero hay cuatro soldados de asalto más el operario que los controla.

Episodio ocho: Los PJs consiguen salir sanos y salvos de la fragata aduanera, pero una vez a fuera se ven atacados por dos TIEs y por el fuego de la misma fragata. Antes de saltar al hiperespacio necesitan esquivar el fuego durante dos turnos.

Episodio nueve: Los PJs son debidamente recompensados en la base rebelde. Varía esta recompensa según si la aventura ha resultado muy larga o no.

El Delfín Nocturno

"Coronel, la nave está bien documentada. Pido permiso para dejarla seguir su rumbo"

"Tonterías. Seguro que son rebeldes. Encárguese que la nave es inspeccionada de cabo a rabo, y si hay alguna cosa poco normal, enviarle una ala de TIE para destruirla"

"Pero señor, no podemos hacer esto hasta que el almirante Kaligan vuelva de..."

"Nada de peros. Mientras que el almirante Kaligan no está aquí soy yo quien toma las decisiones. Y ahora cumpla sus órdenes si no quiere acabar donde no le gustaría estar"

"Si señor"

"Cómo dice?"

"Si Señor!"

Antecedentes:

El planeta Woon es un planeta sin casi formas de vida en el exterior (sólo algunas especies primitivas), pero con mucha actividad en el interior. Aprovechando que el Imperio piensa que es un planeta neutral, la Rebelión a aprovechado para hacer muchas bases y fábricas de armas, naves espaciales y otros materiales útiles para su desesperada lucha contra el Imperio. Pero ahora este está muy interesado en que el gobierno de Woon se alíe con ellos ya que se ha enterado de que en las profundidades del planeta hay grandes cantidades de Plutonio Estéril (no tan valorado cómo el Plutonio, pero muy

apreciado, sobretodo en estas grandes cantidades). Ha sido detenido un transporte rebelde que llevaba material de minería a Woon con el fin de extraer el Plutonio Estéril, y al poner resistencia a hacer una inspección a fondo de la nave, se ve atacada por una ala de TIE bombarderos.

Aventura:

Episodio uno: El delfín nocturno (nombre del transporte) se ve acorralado por una ala de TIE bombarderos después de haberse negado a una inspección a fondo por parte de las tropas imperiales. Los PJs pueden intentar luchar a los TIE, pero aunque lo consigan serán enviados más escuadrones, hasta que los PJs se vean obligados a huir. Pero al intentar marchar, la nave es tocada por un misil de impacto, y tiene que hacer un aterrizaje de emergencia en el planeta. La torre de control del espaciopuerto de Gralowant (uno de los más importantes de Woon) da permiso par aterrizar a los Rebeldes, y por eso estos no pueden ser perseguidos por los cazas Imperiales. Los PJs tienen que hacer un aterrizaje forzoso en una parte desértica del planeta (en la zona polar) donde las temperaturas del exterior van de los 30 a los 40 grados (en esta estación siempre es de día).

Objetivo de la aventura: Llevar el material de minería a una base rebelde, dar falsos informes a los Imperiales de que la nave ha sido destruida, reparar El Delfín Nocturno y salir del planeta.

Episodio dos: Los PJs se ven atrapados dentro El Delfín Nocturno, y tienen que inventarse alguna manera de salir de él. Entonces se dan cuenta de que la nave está atrapada en una cueva de un pequeño monte, formado por roca argilosa. Hace mucha calor, y los personajes tendrán que pasar dos o tres días par sacar la nave de la cueva, arreglarla, y mientras tanto sobrevivir al terrible calor del desierto. Al final los PJs no consiguen sacar la nave de donde está, y tienen que ir a buscar algún remolque.

Episodio tres: Los PJs se desplazan (a pié o en Bantha si deciden cazar alguno y lo encuentran, cosa que puede alargar más la aventura y provocar situaciones divertidas) hacia el pozo más próximo (se llaman pozos los grandes ascensores que van de la superficie del planeta al interior. Normalmente en ellos también hay un espaciopuerto y algunos alojamientos, tanto en edificios al exterior con en cámaras interiores) que está a 17 Km. En el camino pueden topar con algunas especies primitivas, cómo Jawas o cualquier otra criatura que puedas imaginar.

Episodio cuatro: Los PJs intentan comprar algún transporte. En el pozo Yatoon se puede encontrar fácilmente material de segunda mano, tanto deslizadores cómo pequeñas

naves (en ningún caso los PJs podrán comprar material militar). Si los PJs no disponen de capital tendrán que robar algún remolque para sacar El Delfín Nocturno de donde está.

Episodio cinco: Los PJs vuelven a la nave sin problemas y la arreglan. Después vuelven al pozo Yatoon. Si van en la nave, serán arrestados y llevados en celdas por falta de identificación. Si es necesario, haz que los PJs se tengan que escapar.

Episodio seis: Los personajes se dirigen a una pequeña casa Imperial de alistamiento y información para enviar un mensaje a les naves Imperiales de que El Delfín Nocturno ha sido destruido. Si los personajes se han escapado de la prisión, no se les dejará entrar, y se las tendrán que ver con media docena de soldados de asalto para entrar. Si no, se les deja entrar y no se producirá el tiroteo hasta que no intenten enviar el mensaje a la nave Imperial.

Episodio siete: Los PJs van en el ascensor hacia las profundidades del planeta, y en cibertren viajan a través de este hasta la mina Rebelde. Haz que hayan varias persecuciones en este viaje por parte de los guardias del planeta, que han recibido el mensaje de la huida de los PJs de la prisión o del tiroteo con los imperiales.

Episodio ocho: Los PJs entregan el material de mineria a la base Rebelde, donde se les obsequia con 5000 créditos estándar para el viaje de vuelta. Durante este, vuelven a haber diversas persecuciones y tiroteos.

Episodio nueve: Los PJs huyen del planeta. Una vez al espacio, se encuentran con dos cazas TIE que han de destruir antes de que informen a la nave Imperial de su presencia y antes de poder saltar al Hiperespacio.

Episodio diez: Los PJs son debidamente recompensados en la base rebelde. Varía esta recompensa según si la aventura ha resultado muy larga o no.

El Delfín Nocturno

Tripulación: 2

Pasajeros: 4

Capacidad de carga: 150 toneladas métricas

Autonomía: 2 meses

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computador de navegación: Si

Hiperimpulsor de seguridad: Si

Velocidad sub-lumínica: 2D

Maniobrabilidad: 0

Casco: 5D

Armas:

Un cañón láser:

Control de fuego: 2D

Daño: 4D+2

Las noches de Doreen IV

"No creo que se nos quieran comer"

"Estás seguro?"

"Si, completamente"

"Walak derent, shusha shinkerent nois; waaaaaaaaak!"

"Bueno, seguro del todo... aaaaaaaah!!!"

Antecedentes:

Los Dodees son una raza muy primitiva original del planeta Doreen II, pero después de la destrucción de este al chocar con una estrella, una pareja de Dodees que tenía un explorador en su nave para examinarlos fueron dejados en libertad a Doreen IV. Ahora, todo este pequeño planeta está lleno de estos seres despreciables. Se alimentan de seres vivos, principalmente de Banthas y de algunas especies de pájaros. De aspecto son parecidos a los humanos, pero el color de la cara es un poco azulado con algunas pequeñas manchas marrones en la piel, sobretodo los más adultos, y con las orejas achatadas a la cabeza. La media de altura es de 1'60

metros, y su lengua es poco común en la galaxia (sobradamente conocida para una unidad 3PO).

Un grupo de rebeldes ha sido enviado a Doreen V para robar unos archivos imperiales de gran importancia para la alianza, pero se encuentra con que, ya en el sistema Dod (donde hay los planetas Doreen III, Doreen IV, Doreen V y Jumpus) se ven atacados por una plaga de minoks, y con la confusión, aterrizan por equivocación en Doreen IV, donde son secuestrados por una tribu de Dodees.

Aventura:

Episodio uno: La nave de los PJs se ve asediada por minoks. Hay 13 (por si los PJs se quieren entretener a matarlos). Con la confusión, aterrizan en Doreen IV en lugar de Doreen V. Se encuentran en medio de una jungla, donde la nave de estos queda atrapada. Al salir, ven que necesitarán algunas piezas nuevas.

Episodio dos: Si los PJs se quedan en la nave, al cabo de un día se ven sorprendidos por una tribu de Dodees (los necesarios para que no puedan oponer mucha resistencia). Si los personajes salen a explorar, todos o un pequeño grupo, tienen la misma suerte. Puedes alargar un poco la cosa haciendo que primero sólo haya un pequeño grupo de Dodees, y poco a poco, van llegando más hasta superar a los PJs.

Objetivo de la aventura: Escapar de las garras de los Dodees antes de que estos se los coman, y encontrar algunas piezas nuevas o en buen estado para la nave.

Episodio tres: Después de ser aturdidos, los PJs despiertan en una sala redonda, toda hecha de caña, y sienten el insoportable ruido de muchísimas goteras. Están atados de brazos y piernas a un palo opuesto en horizontal, con los cuerpos colgando encima de una cama de afiladas cañas de bambú. La sala está vacía, pero si algún personaje consigue de alguna manera desatarse, se verá sorprendido por tres Dodees (para cada personaje desatado), y si consigue vencerlos, aparecerán cuatro más. Los personajes no podrán escapar de aquí, pero no por esto los limites a estarse vencidos sin esperanzas.

Episodio cuatro: Los personajes salen de la cabaña atados a los palos y llevados por Dodees. Quedan sorprendidos al ver que la cabaña estaba dentro de una cueva. Al salir de la cueva, por debajo de una pequeña cascada, se les lleva al interior de la jungla, y en un pequeño campamento, se les mete dentro de una inmensa cacerola (cuatro personas máximo. Si falta espacio, pon más cacerolas) con agua caliente y trozos de una especie

de fruta con un desagradable olor. Es todo oscuro, sólo iluminado por algunas antorchas y por el fuego que calienta las cacerolas. Allí son recibidos por el brujo de la tribu, una especie de oso pardo de

1'80 aproximadamente, que si no se nota más que es un disfraz es porque no se le ve la cremallera. El brujo empieza a hacer un ritual, y los Dodees se ponen a bailar al rededor de las cacerolas.

Episodio cinco: Los personajes se pueden desatar fácilmente los unos a los otros debajo del agua. En su defecto, si no hacen nada durante unos minutos, el brujo ordena matarlos, y si no se espabilan, acaban devorados por los Dodees. Si salen de las cacerolas, dos Dodees es lanzan enzima de cada PJ. Si alguien consigue entrar en una cabaña que hay a unos 8 metros de las cacerolas, encontrará todo el equipamiento de mano de los personajes (armas incluidas). En el caso de que se recuperen las armas, o de que alguien ataque al brujo, este sacará un rifle blaster de debajo un tronco vacío, y disparará a quien le ataque o al rebelde armado. Si se han eliminado más de 12 Dodees, el brujo se sacará el vestido de oso y seguirá disparando. En este caso, los Dodees se verán decepcionados (y muy sorprendidos) y abandonarán la lucha, marchando a las profundidades de la jungla. Dos Dodees se quedarán dando soporte a los PJs el resto de la aventura (o hasta que mueran).Si el falso brujo se ve claramente superado (después de haber probado suerte con dos granadas) huirá corriendo.

Episodio seis: Si los PJs siguen al falso brujo, llegarán a un bunker, donde este está pidiendo permiso para entrar. El bunker está en obras, y no será difícil abrir la puerta. Si los personajes se quedan, por la razón que sea, serán ayudados en lo que haga falta por los dos Dodees, pero los demás mostrarán un cierto rencor, o ganas de comérselos. A la mañana siguiente, los dos Dodees llevarán los PJs al búnker. En el interior del búnker hay dos soldados de asalto, más el falso brujo. Una vez eliminados, se descubrirá que a los soldados les pasó lo mismo que a los PJs (fueron atacados por minoks y se equivocaron de planeta) y que fueron abandonados por el Imperio. Aquí también se encontrarán piezas suficientes para arreglar la nave.

Episodio siete: Los PJs pueden decidir seguir con su misión, pero esto ya es cosa tuya. Piensa que la nave necesita mejoras, y si se hace directamente otra aventura, esta perderá un dado de maniobrabilidad y otro de velocidad sub-lumínica

Episodio ocho: Los PJs arreglan la nave (con ciertas dificultades) y salen del planeta. Ningún Dodee abandonará su planeta. En llegar a la base rebelde, son recompensados en el caso de que se haga la aventura que se les había asignado (tu mismo). Si no, se les trata como a incapaces de realizar esta misión, pero se les dará otra.

Dodees

Destreza: 3D

Esquivar: 5D Atacar con armas

(lanza): 4D+2

Percepción: 2D

Esconderse/ furtivo: 3D+1

Conocimientos: 2D

Supervivencia: 4D

(todos los demás atributos y

habilidades: 2D)

Daño (lanza): fortaleza + 1D

Brujo

El brujo es como un soldado de asalto, pero cuando lleva el disfraz de oso se le resta 1D a todas las habilidades.